

**PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGENALAN PASAR
PAPRINGAN NGADIPRONO “BERNUANSA BAMBU”**



PERANCANGAN

oleh :

Isai Pradata

NIM 1310081124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGENALAN PASAR PAPRINGAN NGADIPRONO “BERNUANSA BAMBU”



PERANCANGAN

Isai Pradata

NIM 1310081124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGENALAN PASAR PAPRINGAN NGADIPRONO “BERNUANSA BAMB” diajukan oleh Isai Pradata, NIM 1310081124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn

NIP. 19570318 198703 1 002/NIDN 0018035702

Pembimbing II/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Cognate/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn., MA.

NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn

NIP. 19720909 200812 1 00/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 2 005/NIDN 0015037702

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Untuk ibu Sri dan bapak Harsono

“Sebab tiap-tiap orang akan memikul
tanggungannya sendiri-sendiri”

Galatia 6:5

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Isai Pradata
Tempat, tanggal lahir	: Temanggung, 26 April 1995
Nomor Induk Mahasiswa	: 1310081124

Menyatakan bahwa dalam laporan Karya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Visual Book* Pengenalan Pasar Papringan Ngadiprono Bernuansa Bambu” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Isai Pradata

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Isai Pradata
Nomer Mahasiswa : 1310081124

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan ke UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN VISUAL BOOK PENGENALAN PASAR PAPRINGAN NGADIPRONO “BERNUANSA BAMBU”**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Isai Pradata
NIM 1310081124

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, pertolongan, pendampingan, rahmat, dan kasih karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGENALAN PASAR PAPERINGAN NGADIPRONO BERNUANSA BAMBU”** dengan baik. Laporan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Penulis memohon maaf apabila laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Penulis berharap, dengan terselesaikannya laporan tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi sekaligus menambah warna baru dalam khazanah dunia DKV.

Untuk itu, Penulis sangat mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Isai Pradata

UCAPAN TERIMA KASIH

Kelancaran dan keberhasilan proses pelaksanaan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberkati, menjaga, melindungi, dan membimbing penulis pelaksanaan hingga pembuatan laporan Tugas Akhir Perancangan ini sehingga bisa terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Wibowo, M Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan dosen wali yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, dan senantiasa berkenan untuk berbagi pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, dan senantiasa berkenan untuk berbagi pengetahuan kepada penulis.
7. Kedua orang tua, Bapak Harsono dan Ibu Sri Lestari yang telah mendukung, memberi semangat dan membiayai penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Seni Rupa yang telah membantu dan memberi dukungan semangat kepada Penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir perancangan.
9. Teman-teman jurusan Desain Komunikasi Visual (terkhusus Sherihan Wardhani Al Giarto, Raditya Wicaksono, dan Oktian Chandra) yang selalu memberikan

semangat dan dukungan, serta telah menjadi sahabat terbaik dan keluarga baru penulis tidak hanya saat perkuliahan tetapi juga diluar lingkungan perkuliahan.

10. Kepada Talentea Cezar Juniarti yang selalu membantu dan memberi semangat dari pembuatan proposal hingga penyusunan laporan Tugas Akhir Perancangan.
11. Segenap keluarga besar Dibyo Soebroto dan Warso Dikromo yang selalu memberi dukungan dan membantu Penulis selama menjalani masa kuliah dan penyusunan laporan tugas akhir perancangan.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penulis selama masa kuliah dan penyusunan laporan tugas akhir perancangan yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu.

ABSTRAK

Pasar Papringan Ngadiprono adalah pasar tradisional unik yang berada di kebun bambu dan segala macam fasilitasnya menggunakan bambu sebagai bahan bakunya. Pasar Papringan Ngadiprono digagas oleh Singgih S. Kartono dan merupakan hasil karya dari para pemuda warga desa yang tergabung dalam LSM Spedagi dan juga warga, yang bertujuan dalam merevitalisasi desa dengan mengguakan sumber daya yang ada di lingkungan desa setempat. Pasar Papringan Ngadiprono terletak di Dusun Ngadiprono, Desa Ngadimulyo, Kecamatan Kedu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Pasar ini hanya buka pada hari Minggu wage dan Minggu pon, metode pembayarannya menggunakan uang dari keping bambu yang merupakan alat tukar yang digunakan di Pasar Papringan Ngadiprono. Pasar ini menjual berbagai macam hasil pertanian, kerajinan dan kuliner makanan khas pedesaan Kota Temanggung seperti nasi megono, sego jagung kuning, lontong mangut, gablok pecel, bubur kampung dan masih banyak lagi yang lain. Selain itu di Pasar Papringan terdapat berbagai jajanan khas pedesaan Temanggung, yaitu bajingan kimpul dan jendal, dhawet ireng, ndas borok, bal jendal, dan masih banyak lagi. Tujuan perancangan ini untuk memberikan pengetahuan atau membuka wawasan tentang Pasar Papringan Ngadiprono yang merupakan hasil dari revitalisasi desa sehingga dapat menjadi referensi bagi desa lainnya dan merancang sebuah *Visual Book* pengenalan pasar papringan ngadiprono yang kreatif dan komunikatif berisi cerita, ilustrasi dan foto dari Pasar Papringan Ngadiprono. Data diperoleh melalui wawancara, literature dan referensi foto. Dalam perancangan ini menggunakan metode analisis SWOT. Proses perancangan dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh kemudian menyusunnya menjadi sebuah konsep. Konsep tersebut divisualisasikan sehingga menjadi sebuah konsep final. *Visual book* dipilih karena media tersebut cukup komunikatif dan juga atraktif. Tampilan visual yang disuguhkan dapat mempermudah dalam proses mempelajari dan memahami, sehingga bukan hanya sekedar melihat, tetapi mengetahui informasi lainnya secara lengkap.

Kata kunci: *VisualBook*, Pasar Papringan Ngadiprono, Revitalisasi desa

ABSTRACT

Ngadiprono Papringan Market is a unique traditional market located in a bamboo garden and all kinds of facilities use bamboo as material. Ngadiprono Papringan Market was initiated by Singgih S. Kartono and is the work of young villagers who are members of the Spedagi community and also residents, who aims to revitalize the village by using resources in the local village environment. Ngadiprono Papringan Market is located in Ngadiprono Village, Ngadimulyo Village, Kedu District, Temanggung Regency, Central Java. This market is only open on Sunday wage and Sunday pon, the payment method uses money from bamboo chips which is a medium of exchange used at the Ngadiprono Papringan Market. This market sells a variety of agricultural, handicraft and culinary specialties of Temanggung's traditional food such as megono rice, yellow corn rice, lontong mangut, gablok pecel, village porridge and many others. Besides that, in Papringan Market, there are a variety of typical snacks from Temanggung villages, namely bajingan kimpul and jendal, dhawet ireng, ndas borok, bal jendal, and many more. The purpose of this design is to provide knowledge or open insight about the Ngadiprono Papringan Market which is the result of village revitalization so that it can be a reference for other villages and design a Visual Book introduction to the creative and communicative Ngadiprono Papringan Market containing stories, illustrations and photos from the Ngadiprono Papringan Market. Data obtained through interviews, literature and photo references. In this design using the SWOT analysis method. The design process is done by analyzing the data that has been obtained then composing it into a concept. The concept is visualized so that it becomes a final concept. Visual book was chosen because the media is quite communicative and also attractive. The visual display that is served can make it easier in the process of learning and understanding, so it is not just about seeing, but knowing other information in full.

Keywords: Visual Book, Ngadiprono Papringan Market, Village Revitalization

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan perancangan.....	4
D. Batasan Perancangan	4
E. Tinjauan perancangan.....	4
F. Manfaat perancangan.....	5
G. Metode perancangan.....	5
H. Metode analisis data	6
I. Skema perancangan	7
BAB II	8
A. Identifikasi Data	8
1. Tinjauan Pasar.....	8
2. Tinjauan Pasar Tradisional.....	10
3. Tinjauan Pasar Papringan Ngadiprono	11
4. Tinjauan <i>Visual Book</i>	15
5. Tinjauan Gaya Desain.....	21
6. Tinjauan Layout	24
7. Tinjauan Pustaka	29

B. Analisis Data	32
1. SWOT Pasar Papringan Ngadiprono	32
2. SWOT <i>Visual Book</i>	33
C. Kesimpulan Analisis Data	34
BAB III	34
A. Konsep Kreatif	34
1. Tujuan kreatif	34
2. Konten buku	34
B. Konsep Media	54
1. Tujuan media	54
2. Strategi media	54
BAB IV	56
A. Studi Visual	56
1. Ilustrasi	56
2. Fotografi	57
3. Tipografi	57
4. Layout	60
5. Warna	60
B. Design Final	61
1. Ilustrasi	61
2. Media Utama	63
3. Media pendukung	70
BAB V	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Skema Perancangan	7
Gambar 2: Struktur Organisasi Pasar Papringan.....	13
Gambar 3: Layout buku Piala Dunia 98.....	30
Gambar 4: Layout buku Katalog Koleksi Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Jawa Tengah	31
Gambar 5: Foto dan hasil edit.....	56
Gambar 6: Foto, sketsa outline dari foto dan outline yang diberi warna	56
Gambar 7: Gambar outline tokoh penting dalam pasar papringan	57
Gambar 8: Desain keping pring dalam bentuk vector dari foto	57
Gambar 9: Font Orator sd dan pengaplikasian dalam bentuk paragraf.....	58
Gambar 10: Font Heattenschweiler dan pengaplikasian dalam bentuk paragraf	58
Gambar 11: Font Quicksand dan pengaplikasian dalam bentuk paragraf.....	59
Gambar 12: Font humanst 521 dan pengaplikasian dalam bentuk paragraf	59
Gambar 13: Sketsa layout	60
Gambar 14: Warna Buku	60
Gambar 15: Cover depan, cover belakang dan punggung buku	61
Gambar 16: Ilustrasi Pasar Papringan, barang yang dijual, tempat tukar uang dan fasilitas	61
Gambar 17: Ilustrasi lapak pedagang hasil tani	62
Gambar 18: Infografis tahap perubahan keping pring	62
Gambar 19: Infografis tahap perubahan keping pring	62
Gambar 20: Infografis ukuran panjang dan lebar keping pring	63
Gambar 21: Cover depan	63
Gambar 22: Cover belakang	64
Gambar 23: Punggung buku	64
Gambar 24: Sub cover	64
Gambar 25 Pengantar dan daftar isi	65

Gambar 26: Pembatas antar bab.....	65
Gambar 27: Pembatas antar bab.....	66
Gambar 28: Tampilan buku bagian 1.....	66
Gambar 29: Tampilan buku bagian 1.....	67
Gambar 30: Tampilan buku bagian 2.....	67
Gambar 31: Tampilan buku bagian 3.....	68
Gambar 32: Tampilan buku bagian 4.....	69
Gambar 33: Tampilan bagian penutup.....	70
Gambar 34: Pembatas buku	70
Gambar 35: Stiker	71
Gambar 36: Post instagram	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada kehidupan manusia di era modern ini, tidak terlepas dari kegiatan menjual dan membeli untuk memenuhi kebutuhan. Dalam kegiatan jual beli, adanya pasar merupakan hal terpenting karena menjadi tempat dimana kegiatan tersebut berlangsung. Menurut cara transaksinya pasar terbagi menjadi pasar tradisional dan pasar modern (Fuad, dkk, 2000: 11). Pasar tradisional merupakan sebuah lahan luas yang berfungsi sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli, biasanya terdapat tawar menawar secara langsung. Bangunan dalam sebuah pasar terdiri dari kios, los dan lapak terbuka yang dibuka oleh penjual atau pengelola pasar. Di Indonesia terdapat begitu banyak pasar tradisional di tiap daerah, salah satunya adalah Pasar Papringan Ngadiprono. Pasar Papringan Ngadiprono terletak di Dusun Ngadiprono, Desa Ngadimulyo, Kecamatan Kedu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Unikny, Pasar Papringan Ngadiprono hanya buka pada hari Minggu wage dan Minggu pon serta lokasinya dibawah pepohonan bambu dengan metode pembayarannya menggunakan uang dari keping bambu yang merupakan alat tukar yang digunakan di Pasar Papringan Ngadiprono. Untuk mendapatkan keeping bambu tersebut. Pasar Papringan Ngadiprono mayoritas menjual kuliner hidangan khas pedesaan seperti nasi megono, sego jagung kuning, lontong mangut, gablok pecel, bubur kampung dan masih banyak lagi yang lain. Selain itu di Pasar Papringan terdapat berbagai jajanan khas pedesaan Temanggung, yaitu bajingan kimpul dan jendal, dhawet ireng, ndas borok, bal jendal, dan masih banyak lagi.

Pasar Papringan Ngadiprono merupakan gagasan dari Singgih Susilo Kartono yang juga sebagai pendiri komunitas Spedagi. Singgih Susilo Kartono selaku ketua dari komunitas Spedagi, pada mulanya merupakan desainer

produk lulusan dari Institut Teknologi Bandung (ITB) pada tahun 1992 dengan tugas akhirnya yang membuat sebuah radio kayu yang diberi nama Magno yang memiliki arti memperbesar, yang ternyata mampu membuatnya bisa terkenal sampai ke manca negara. Melalui radio Magno, Singgih Susilo Kartono mampu meraih penghargaan seperti “International Design Resource Award” (IDRA) pada tahun 1997, dan yang paling baru adalah Grand Award di “Design for Asia Award” 2008.

Hasil karya yang lain dari Singgih S Kartono adalah sebuah sepeda yang terbuat dari bahan bambu. Dari kegemarannya dalam bersepeda dalam menjaga kesehatan, ia tertarik dan takjub dengan sebuah karya sepeda bambu karya Craig Calfee dari USA. Sepeda ini menginspirasi singgih mengembangkan desain sepeda bambu, mengingat melimpahnya bambu di Indonesia dan produksi kerajinan kayu adalah kegiatan sehari-harinya. Pengembangan desain dimulai dari tahun 2013 hingga pada akhir tahun 2014 kegiatan produksi dimulai seiring dengan penyempurnaannya. Sepeda bambu Spedagi bukan hanya sebuah produk namun juga menjadi sebuah pemicu awal dari gerakan Revitalisasi Desa Spedagi. Gerakan yang memiliki program yang bertujuan dalam melestarikan desa menjadi tempat yang mandiri.

Pasar Papringan Ngadiprono merupakan proyek revitalisasi desa yang terlaksana karena banyaknya pohon bambu yang tumbuh sehingga tanah menjadi becek, gelap, menjadi sarang nyamuk, dan sering dijadikan tempat pembuangan sampah. Para penduduk desa setempat sangat terbebani oleh pepohonan bambu yang rimbun tersebut. Selain itu dampak dari urbanisasi juga menjadi latar belakang terbentuknya Pasar Papringan Ngadiprono. Banyak masyarakat yang masih berusia muda lebih memilih untuk pindah ke kota untuk mencari pekerjaan. Dari hal-hal tersebut Singgih Susilo Kartono dengan LSM Spedagi mengubah rerimbunan bambu yang kumuh menjadi sebuah pasar tradisional yang unik. Saat gelaran Pasar Papringan Ngadiprono diselenggarakan seluruh warga dusun setempat ikut terlibat dalam pelaksanaannya. Dengan adanya Pasar Papringan Ngadiprono ini dapat

meningkatkan perekonomian dari masyarakat desa sendiri. Sehingga masyarakat desa bisa mendapatkan penghasilan dan meningkatkan perekonomian tanpa harus pergi ke kota dan berkarya di desa sendiri.

Selain Desa Ngadiprono, di Temanggung atau kota kecil lain juga masih banyak desa dengan permasalahan lahan yang kumuh dan masyarakat yang melakukan urbanisasi untuk mencari kerja di kota. Maka dari itu perlu pengenalan mengenai pasar papringan Desa Ngadiprono yang merupakan hasil dari revitalisasi desa yang dapat dikatakan berhasil. Dalam mengenalkan Pasar Papringan Ngadiprono akan lebih mudah jika menggunakan visual dari pada bentuk verbal, karena masyarakat saat ini lebih dinamis dan lebih menyukai membaca tulisan dengan gambar di dalamnya. Selain itu di era modern perkembangan teknologi yang sudah sangat maju ini, masyarakat Indonesia masih belum terbiasa dalam penggunaan buku digital, hal tersebut dapat terlihat dari jumlah pembelian e-book yang masih jauh lebih sedikit dari pada buku. Dipilihlah *Visual Book* karena media ini menggunakan visual dalam bentuk ilustrasi atau fotografi yang diharapkan lebih mampu dalam mengenalkan Pasar Papringan Ngadiprono.

Sejauh ini belum ada buku yang mengenalkan Pasar Papringan Ngadiprono, oleh karenanya perancangan ini dibuat. Beberapa hanya berupa artikel singkat di internet atau website dan video. Sehingga perancangan menggunakan buku terutama *Visual Book* sebagai media pengenalan yang cukup representative. Pemilihan media *Visual Book* dikarenakan media tersebut cukup komunikatif dan juga atraktif. Tampilan visual yang disuguhkan mempermudah dalam mengomunikasikan konten dalam buku nantinya. Dengan ini diharapkan dapat membantu untuk lebih mudah dalam proses mempelajari dan memahami, sehingga bukan hanya sekedar melihat, tetapi mengetahui informasi lainnya secara lengkap.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan dari perancangan ini adalah:

“Bagaimana merancang *Visual Book* pengenalan Pasar Papringan Ngadiprono yang komunikatif dan menarik?”

C. Tujuan perancangan

Adapun tujuan dari perancangan yang hendak dicapai dalam perancangan ini adalah:

1. Tujuan umumnya adalah sebagai sebuah usaha untuk memberikan pengetahuan atau membuka wawasan tentang Pasar Papringan Ngadiprono yang merupakan hasil dari revitalisasi desa sehingga dapat menjadi referensi bagi desa lainnya.
2. Tujuan khususnya adalah merancang sebuah *Visual Book* pengenalan Pasar Papringan Ngadiprono yang kreatif dan komunikatif. Perancangan tersebut terdiri dari cerita, ilustrasi dan foto dari Pasar Papringan Ngadiprono.

D. Batasan Perancangan

Perancangan hanya menitik beratkan pada:

1. Perancangan ini dibatasi pada sejarah awal terbentuknya Pasar Papringan Ngadiprono, kegiatan, barang yang diperdagangkan dan fasilitas yang ada.
2. Perancangan *Visual Book* meliputi informasi berupa fotografi, ilustrasi dan tipografi

E. Tinjauan perancangan

Hasil dari perancangan ini adalah *Visual Book* yang mampu mengenalkan pasar papringan ngadiprono yang dikemas secara menarik dan komunikatif.

1. Menarik

Terdapat faktor yang dapat membuat suatu objek menjadi menarik, dalam hal ini adalah visualnya, yaitu

- a. Fotografi
- b. Layout

- c. Ilustrasi (cover)
- d. Infografis

2. Komunikatif

Pesan yang ingin disampaikan melalui *Visual Book* dapat dengan mudah dipahami oleh target audience.

F. Manfaat perancangan

1. Manfaat perancangan untuk masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini, dapat menarik minat masyarakat khususnya generasi muda (pelajar) di Jawa Tengah dalam pelestarian budaya lokal.

2. Manfaat perancangan bagi institusi

Menjadi bahan material bagi kalangan akademik yang nantinya dapat dipelajari untuk pengembangan perancangan di program studi Desain Komunikasi Visual.

3. Manfaat perancangan bagi mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat memperluas cakupan pengetahuan budaya lokal melalui perancangan *Visual Book* pasar papringan Ngadiprono sesuai dengan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual.

4. Manfaat perancangan bagi perusahaan

Dengan perancangan *Visual Book* ini diharapkan bisa meningkatkan pertumbuhan industri kreatif dan menambah lapangan pekerjaan didalamnya yang merepresentasikan dan memvisualkan sebuah konsep ide sebelum dimasukkan dalam produksi akhir. Hasilnya pun bisa diwujudkan dalam bentuk media promosi.

G. Metode perancangan

1. Data yang dibutuhkan

Dalam perancangan ini data dikumpulkan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan melalui wawancara kepada narasumber dan mencari literatu-literatur yang berhubungan dengan perancangan, meliputi:

a. Data Verbal

Buku-buku referensi sebagai kajian pustaka hingga artikel terkait tentang Pasar Papringan Ngadiprono.

b. Data Visual

Gambar hingga foto tentang Pasar Papringan Ngadiprono yang dianggap relevan.

c. Data Wawancara

Wawancara yang dilakukan terhadap pengelola dan pencetus gagasan dari Pasar Papringan Ngadiprono.

2. Alat pengumpulan data

Alat pengumpulan data yang dibutuhkan adalah:

a. Alat tulis untuk mencatat wawancara dan data lainnya

b. Perekam sebagai alat untuk merekam suara narasumber ketika wawancara

c. Kamera untuk mendokumentasikan objek dan momen dalam foto

H. Metode analisis data

Dari semua data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode analisis SWOT. Dengan pola perancangan sebagai berikut:

1. Strengths

Keunikan penggunaan bambu sebagai alat tukar yang digunakan untuk membeli.

Merupakan hasil dari revitalisasi desa

2. Weaknesses

Tempat yang terpencil

3. Opportunities

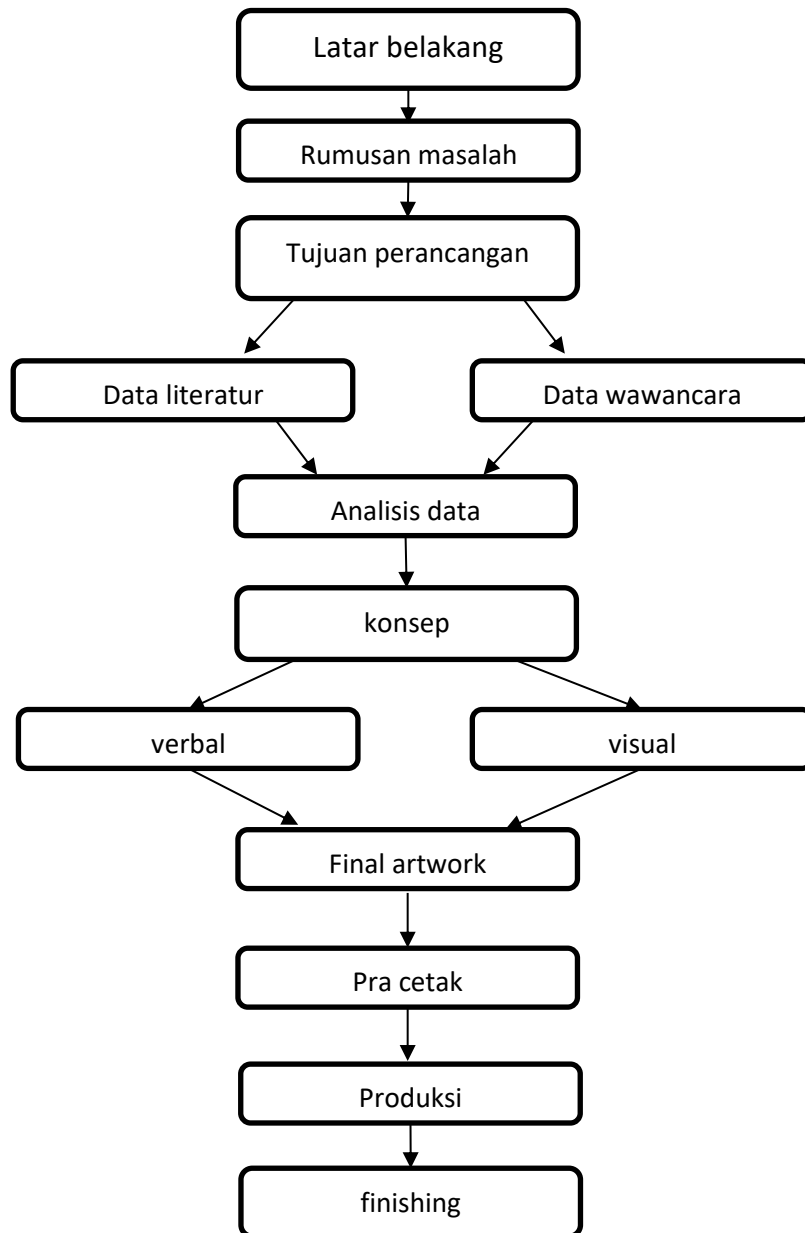
Pemandangan alam yang indah di sepanjang jalan menuju ke lokasi pasar.

4. Threats

Untuk saat ini masih belum ditemukan ancaman untuk Pasar Papringan Ngadiprono.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Pasar Papringan Ngadiprono selain sebagai pasar juga memiliki potensi sebagai obyek wisata, karena memiliki keunikan tersendiri.

I. Skema perancangan



Gambar 1: Skema Perancangan

Sumber: Isai Pradata, 2020